

Fig. 1

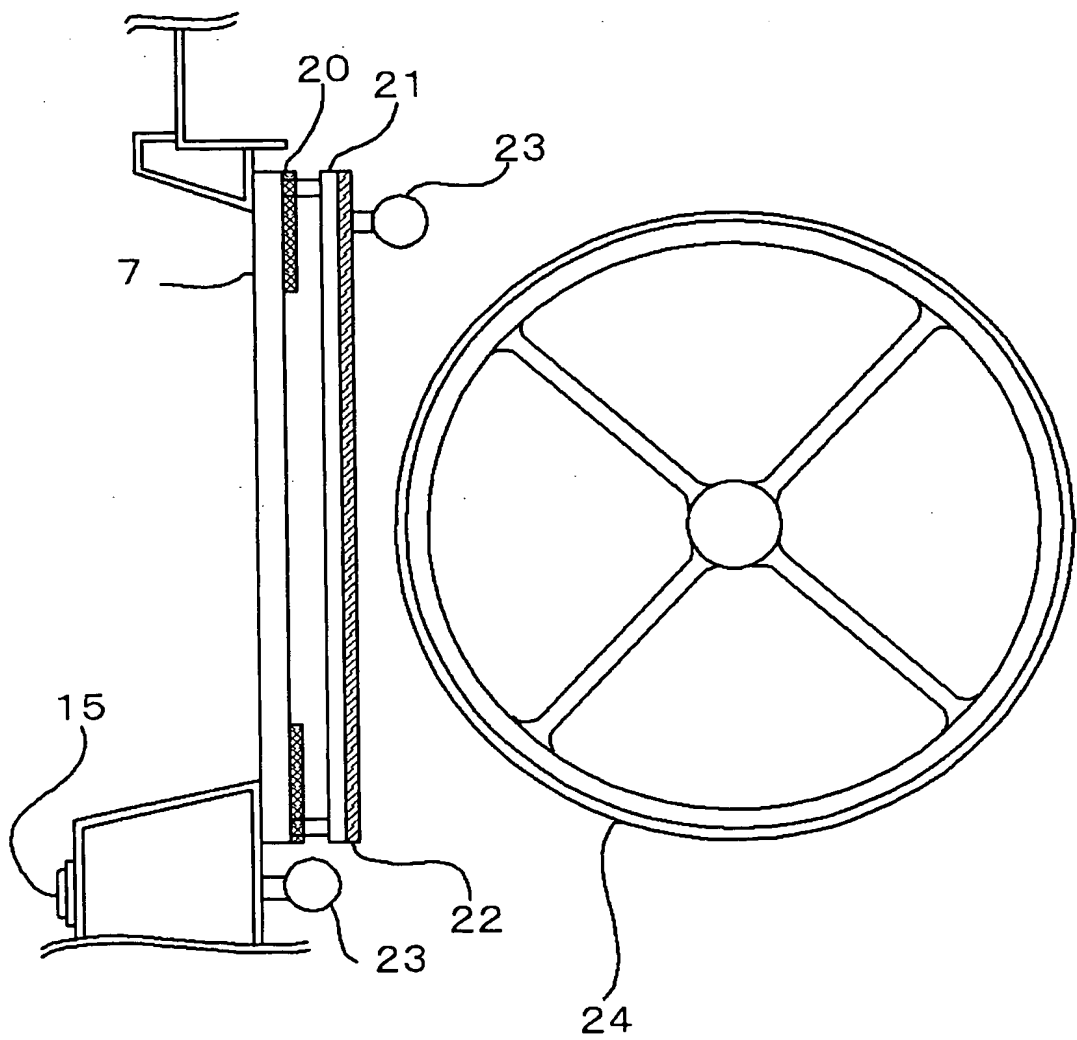


Fig. 2

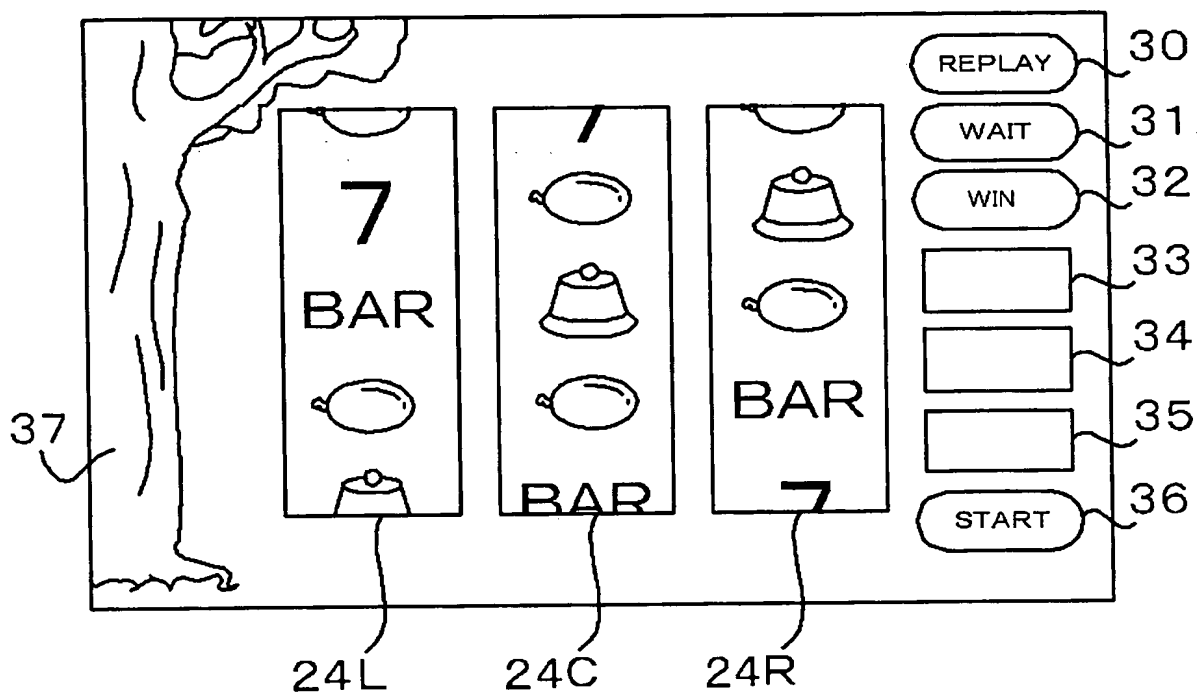


Fig. 3

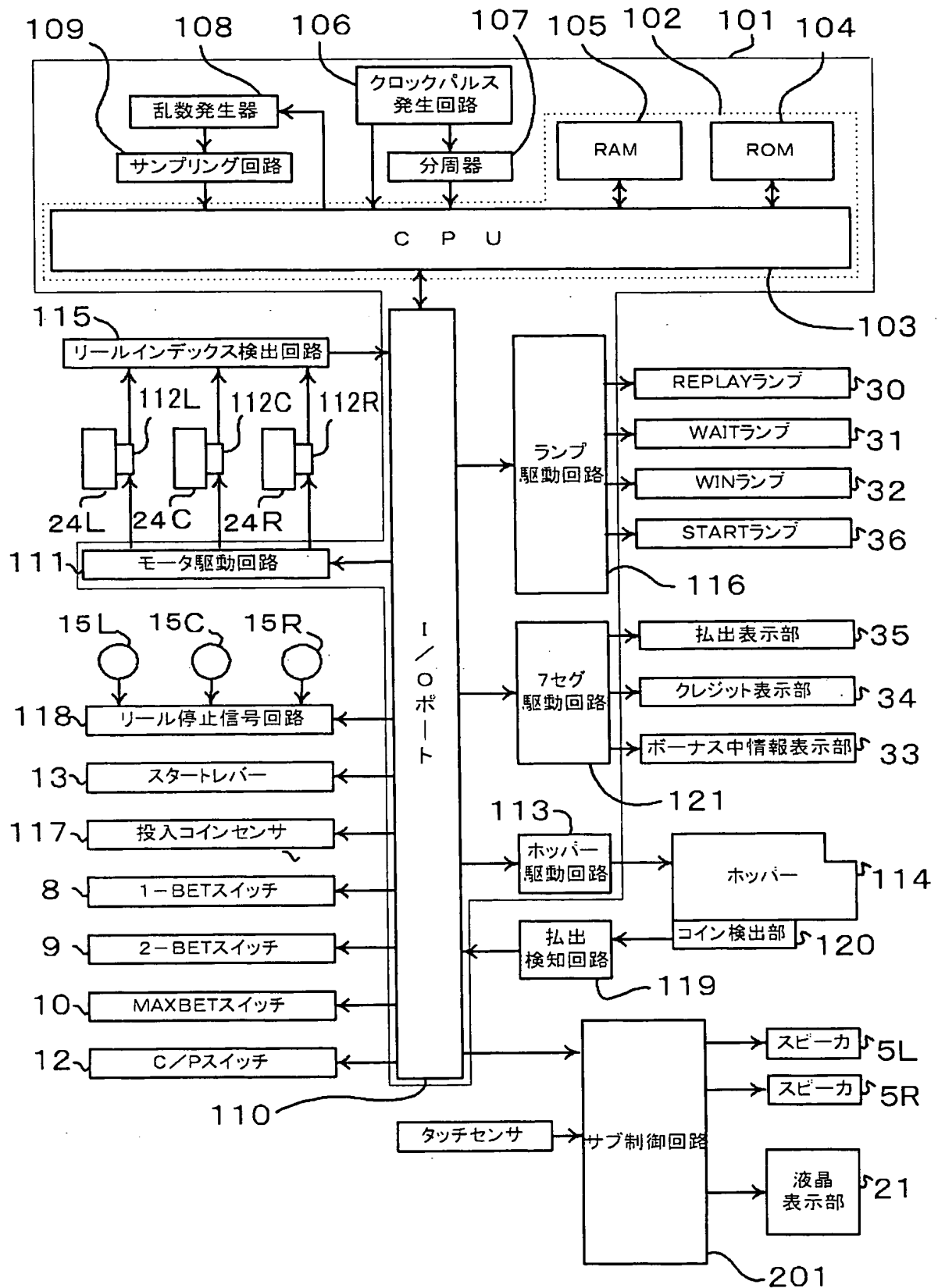


Fig. 4

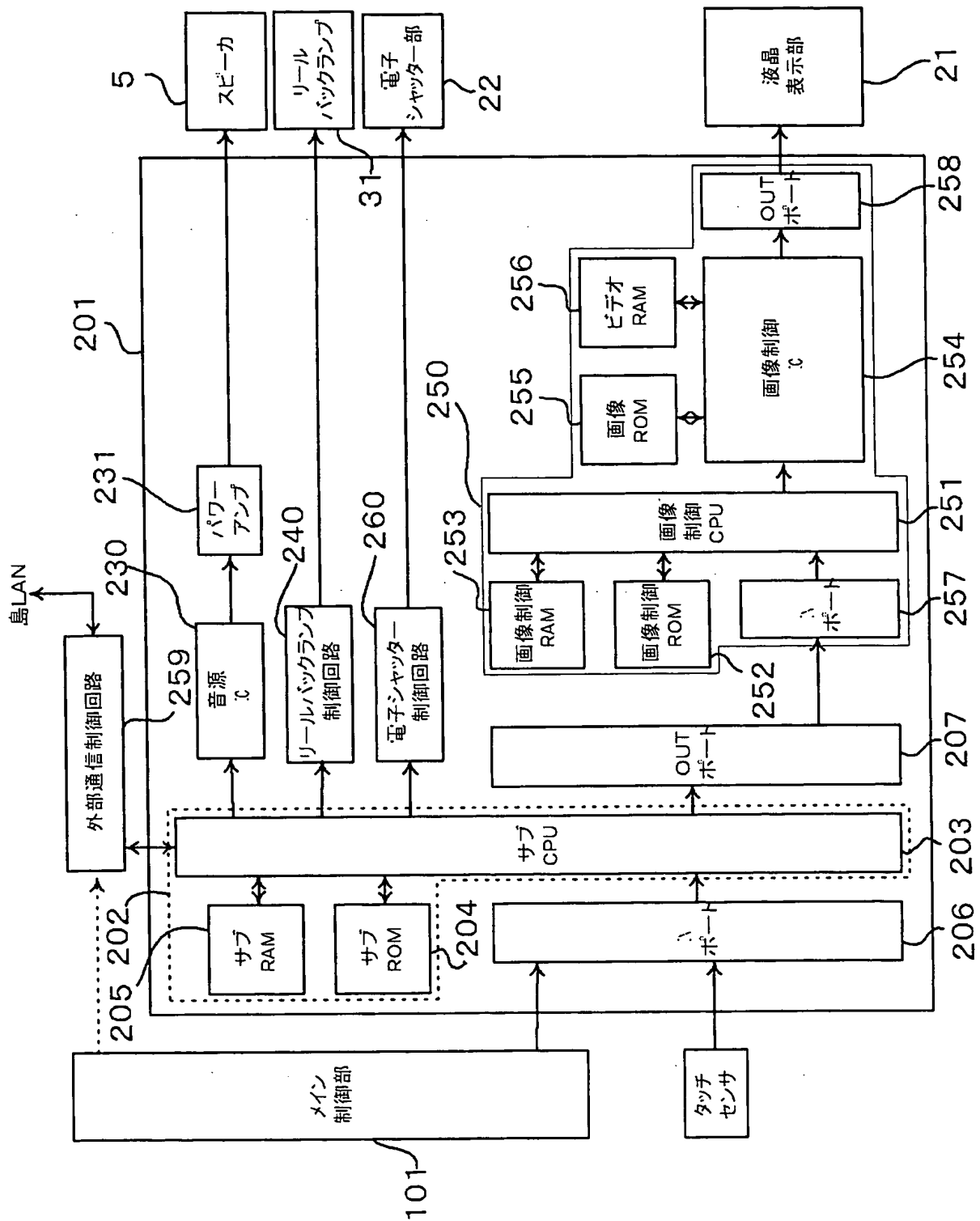


Fig. 5

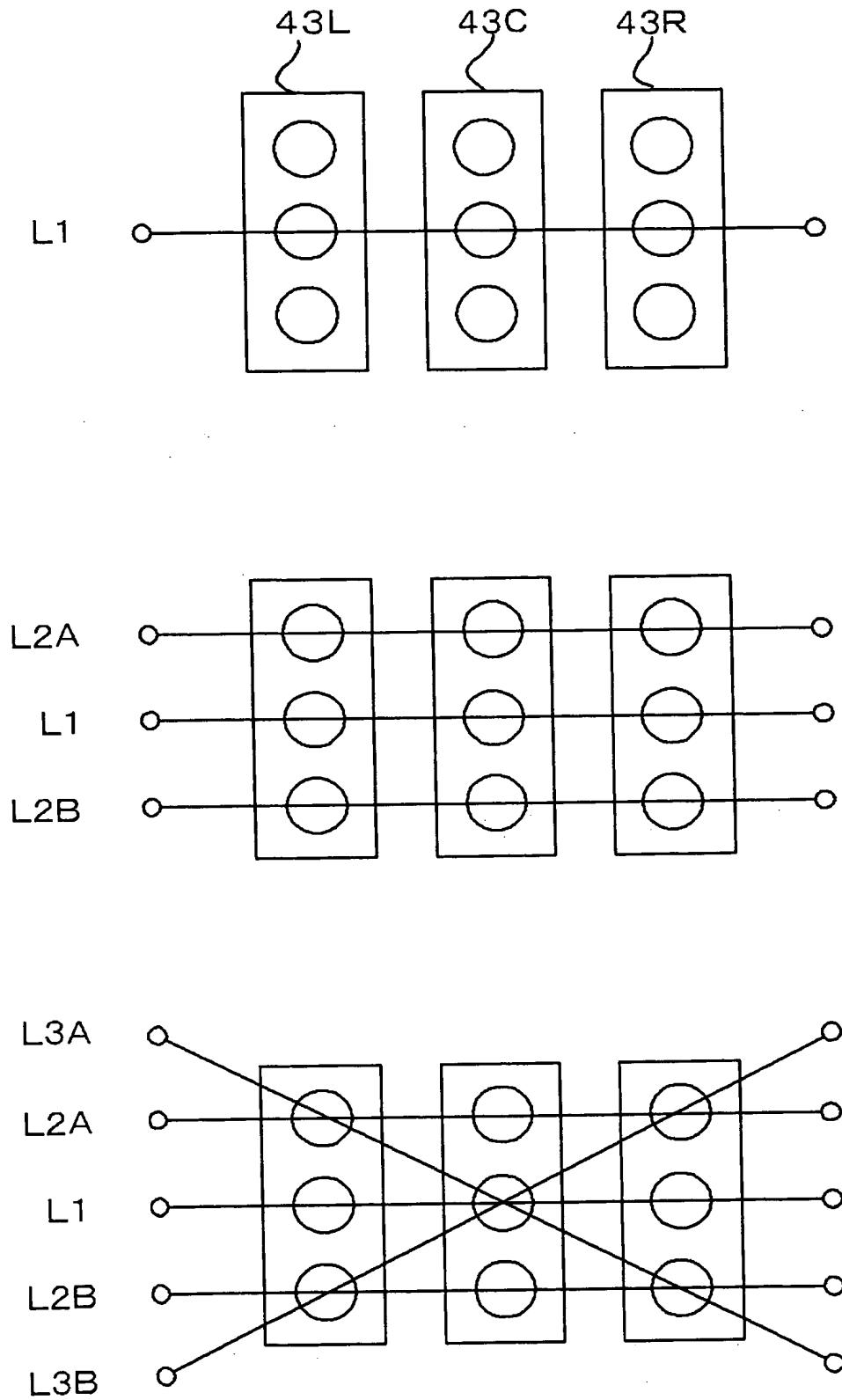


Fig. 6

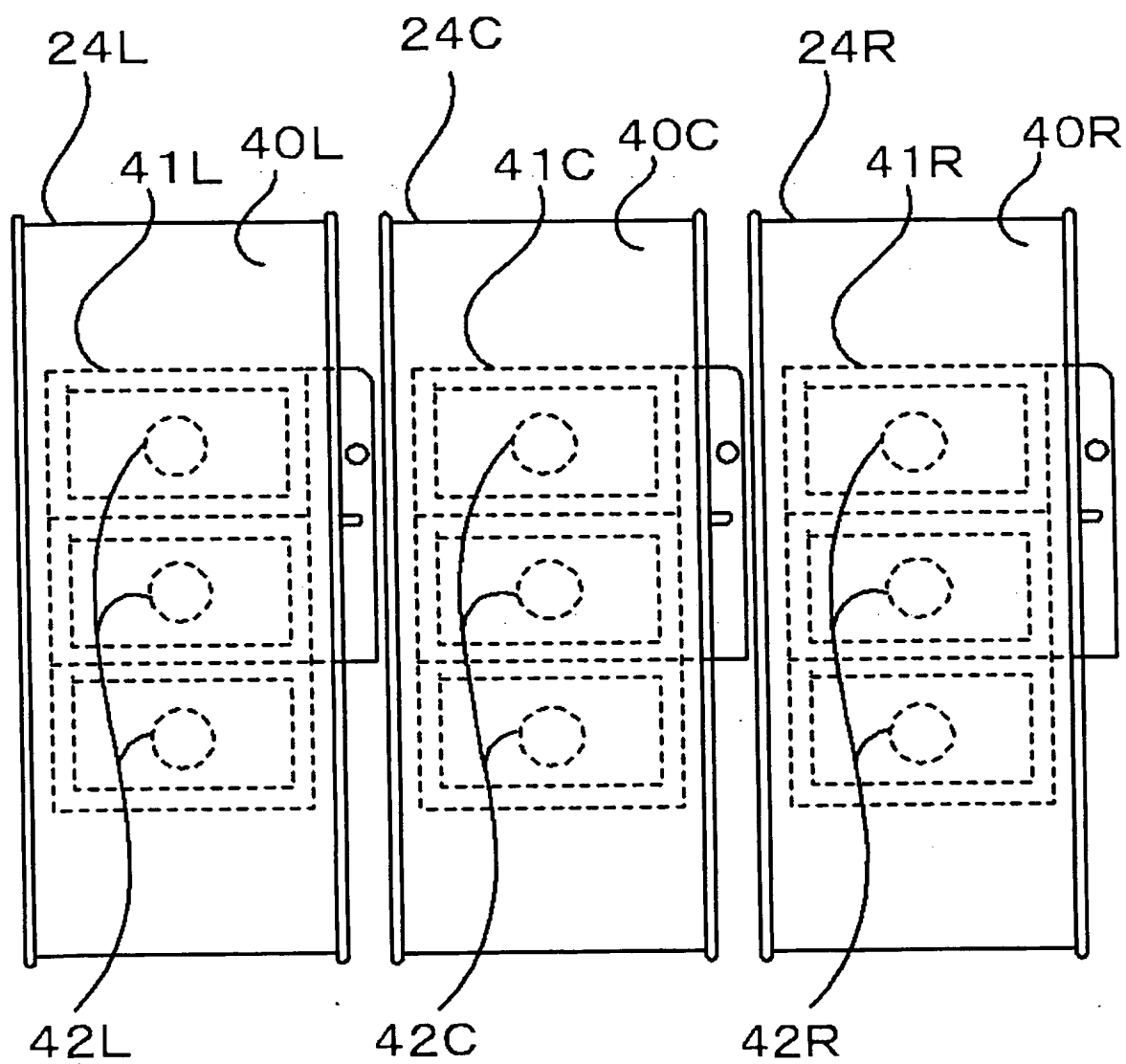


Fig. 7

左リール		中リール		右リール	
21	赤7	21	赤7	21	チェリー
20	チェリー	20	リプレイ	20	ベル
19	ベル	19	スイカ	19	リプレイ
18	リプレイ	18	剣付き7	18	剣付き7
17	赤7	17	ベル	17	スイカ
16	BAR	16	剣付き7	16	ベル
15	リプレイ	15	リプレイ	15	リプレイ
14	ベル	14	チェリー	14	剣付き7
13	剣付き7	13	ベル	13	BAR
12	チェリー	12	剣付き7	12	ベル
11	ベル	11	リプレイ	11	リプレイ
10	リプレイ	10	スイカ	10	剣付き7
9	BAR	9	BAR	9	スイカ
8	剣付き7	8	ベル	8	リプレイ
7	ベル	7	赤7	7	ベル
6	リプレイ	6	リプレイ	6	リプレイ
5	剣付き7	5	ベル	5	BAR
4	スイカ	4	リプレイ	4	赤7
3	ベル	3	BAR	3	ベル
2	リプレイ	2	剣付き7	2	リプレイ
1	剣付き7	1	ベル	1	剣付き7
40L'		40C'		40R'	

Fig. 8

図柄組み合わせ	一般遊技中(ボーナス内部当選中)	BB中一般遊技	JAC(役物)遊技
赤7-赤7-赤7	15枚+BB		
BAR-BAR-BAR	15枚+RB		
剣付き7-剣付き7-剣付き7	15枚+SB		
スイカ-スイカ-スイカ	3枚	15枚	
ベル-ベル-ベル	6枚	7枚	
チェリー-ANY-ANY	1枚	1枚	
リプレイ-リプレイ-リプレイ	再遊技	1枚+RB	15枚

Fig. 9

テーブルNo.	左中右	左右中	中左右	中右左	右左中	右中左
1	○	×	×	×	×	×
2	×	○	×	×	×	×
3	×	×	○	×	×	×
4	×	×	×	○	×	×
5	×	×	×	×	○	×
6	×	×	×	×	×	○

○ … 入賞
× … 入賞せず

※目押しタイミングは問わない

Fig. 10

当選役	乱数範囲	当選確率
SB	0~2298	2299 / 16384
ベル	2299~11024	8726 / 16384
スイカ	11025~11165	141 / 16384
チェリー	11166~11385	220 / 16384
リプレイ	11386~13630	2245 / 16384
BB	13631~13668	38 / 16384
RB	13669~13696	27 / 16384
ハズレ	13697~16383	2686 / 16384

乱数範囲: 0~16383

Fig. 11

スタートコマンド

1	内部当選役
2	SB
	ベル
	スイカ
	チェリー
	リプレイ
	BB
	RB
	ハズレ

リール停止コマンド

1	停止順序
2	第1停止
	第2停止
	第3停止

1遊技終了コマンド

1	入賞種別
2	SB
	ベル
	スイカ
	チェリー
	リプレイ
	BB
	RB
	ハズレ

3	遊技状態
4	一般遊技中
	RB内部当選中
	BB内部当選中
	RB作動中
	BB作動中

3	停止リール
4	左リール
	中リール
	右リール

3	ボーナス遊技状態
4	BB中一般遊技1
	BB中一般遊技2
	BB中一般遊技3
	RB遊技1
	RB遊技2
	RB遊技3
	RB終了
	BB終了

5	選択停止テーブル
6	テーブルNo1
	テーブルNo2
	テーブルNo3
	テーブルNo4
	テーブルNo5
	テーブルNo6

5	停止位置
6	0~21

Fig. 12

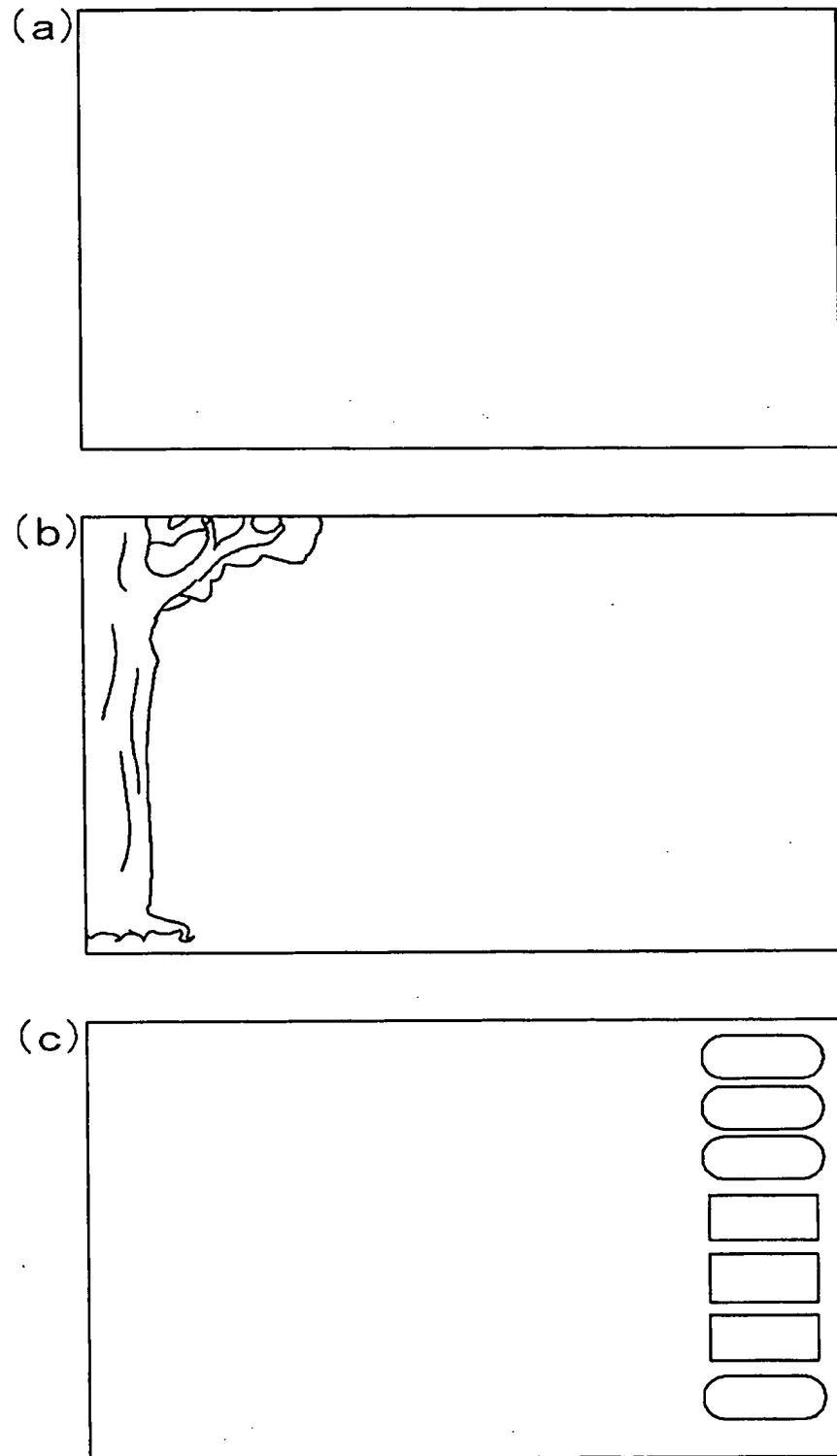


Fig. 13

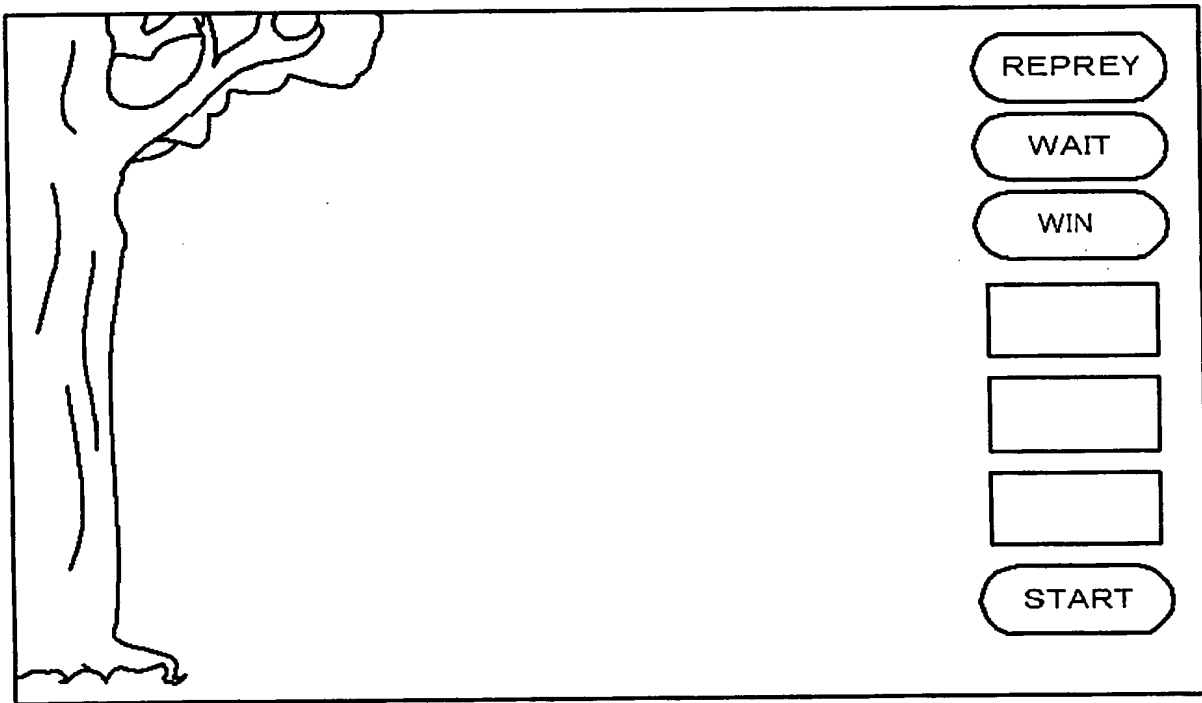


Fig. 14

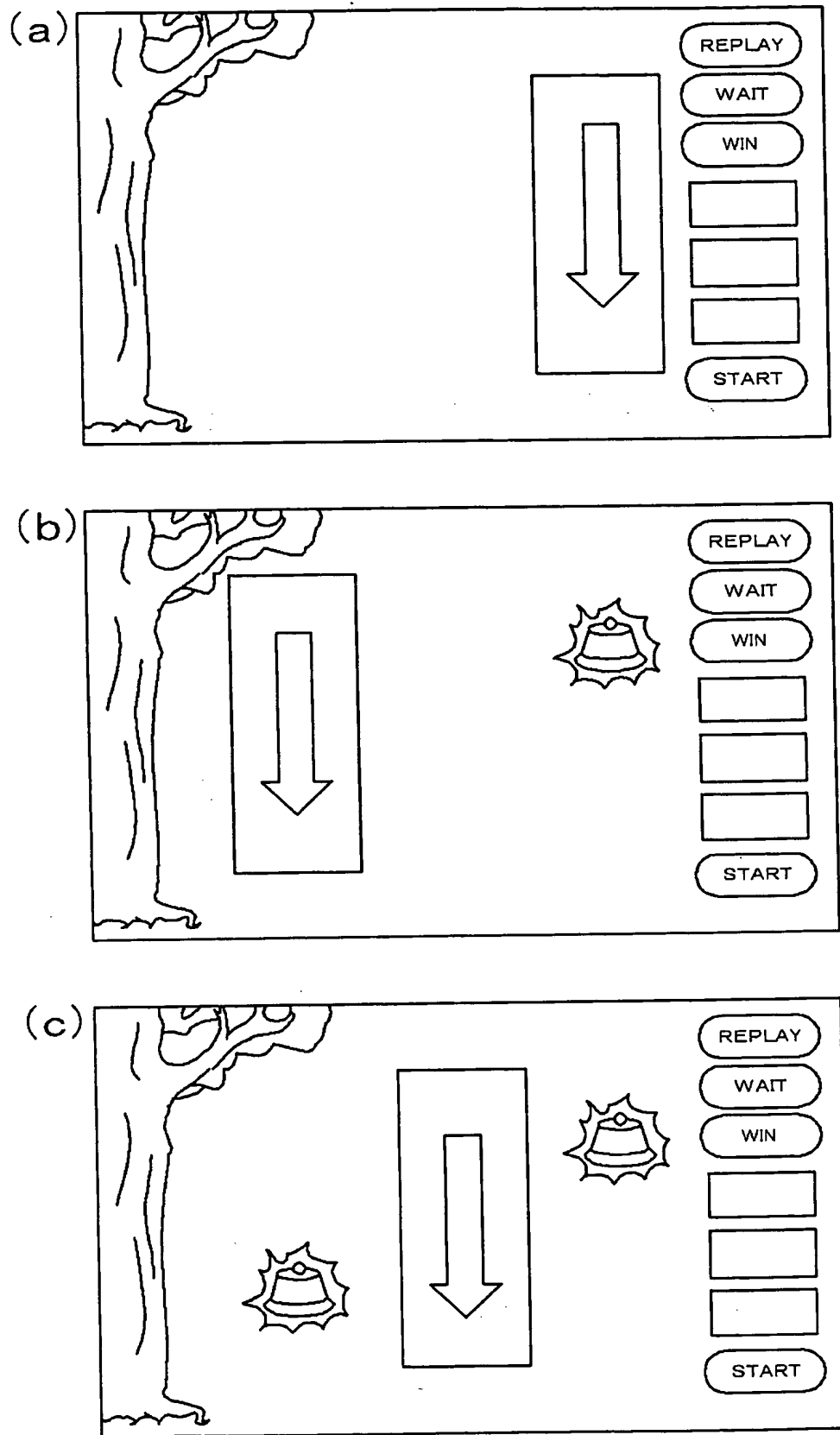


Fig. 15

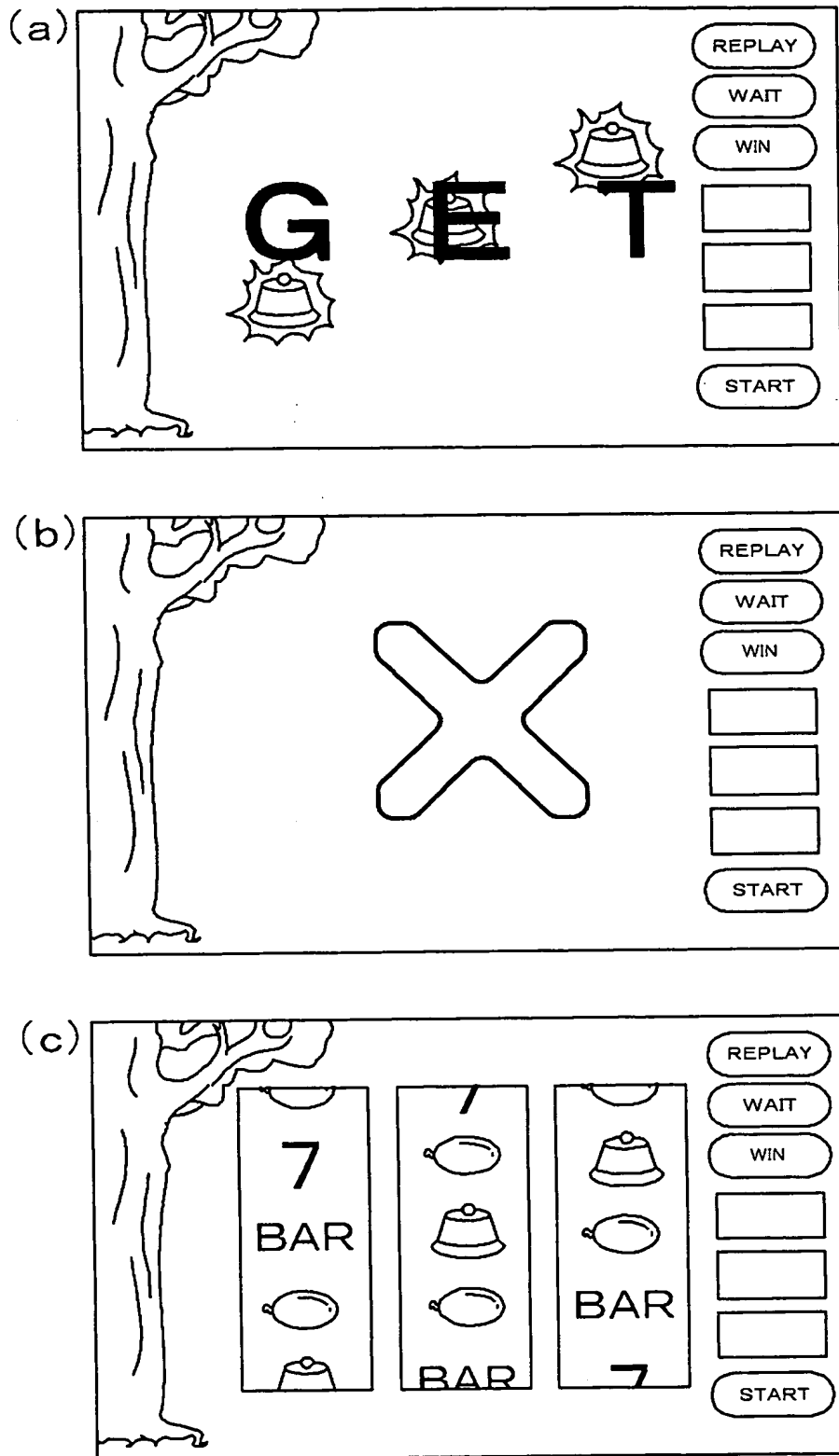


Fig. 16

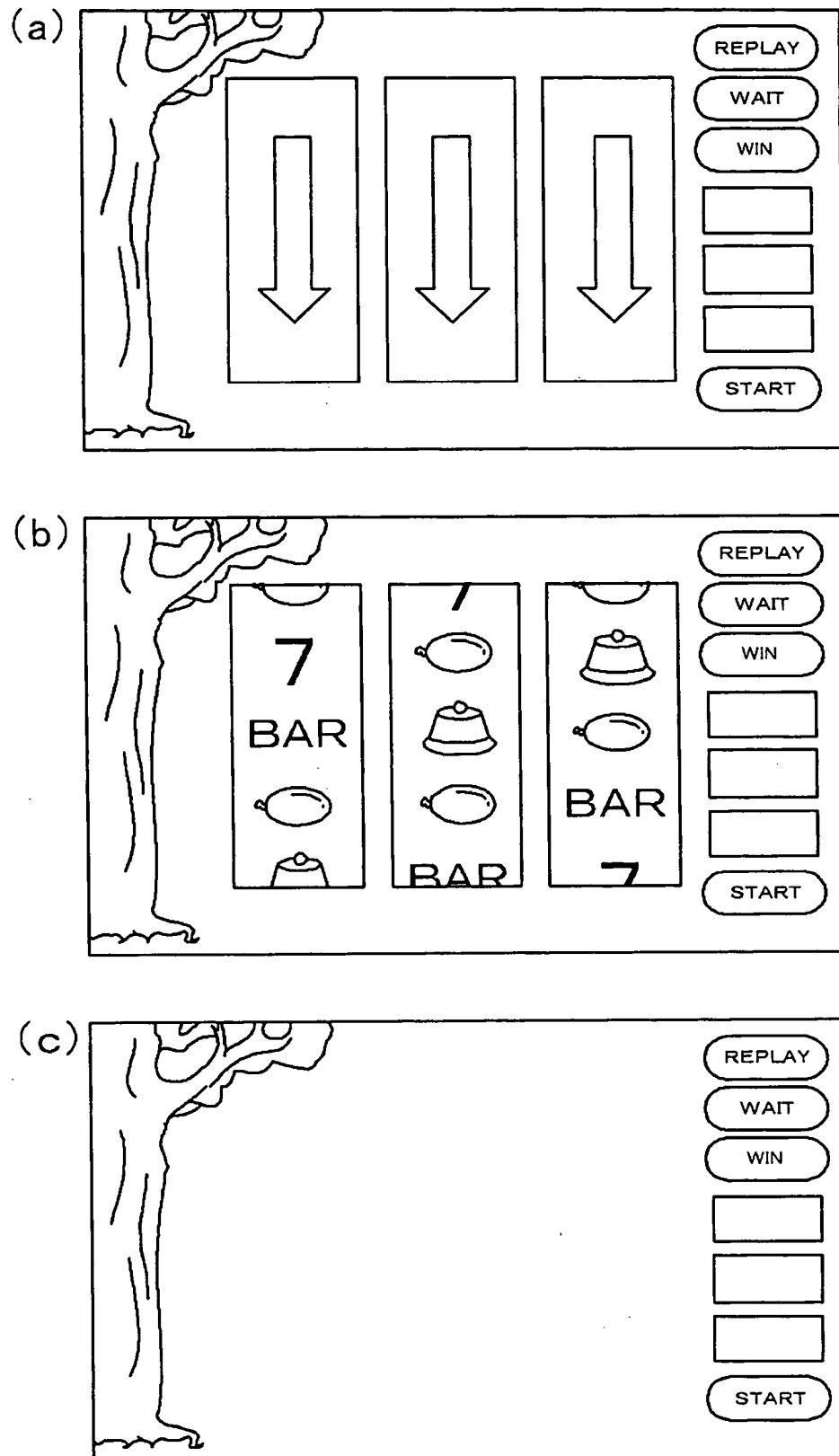


Fig. 17

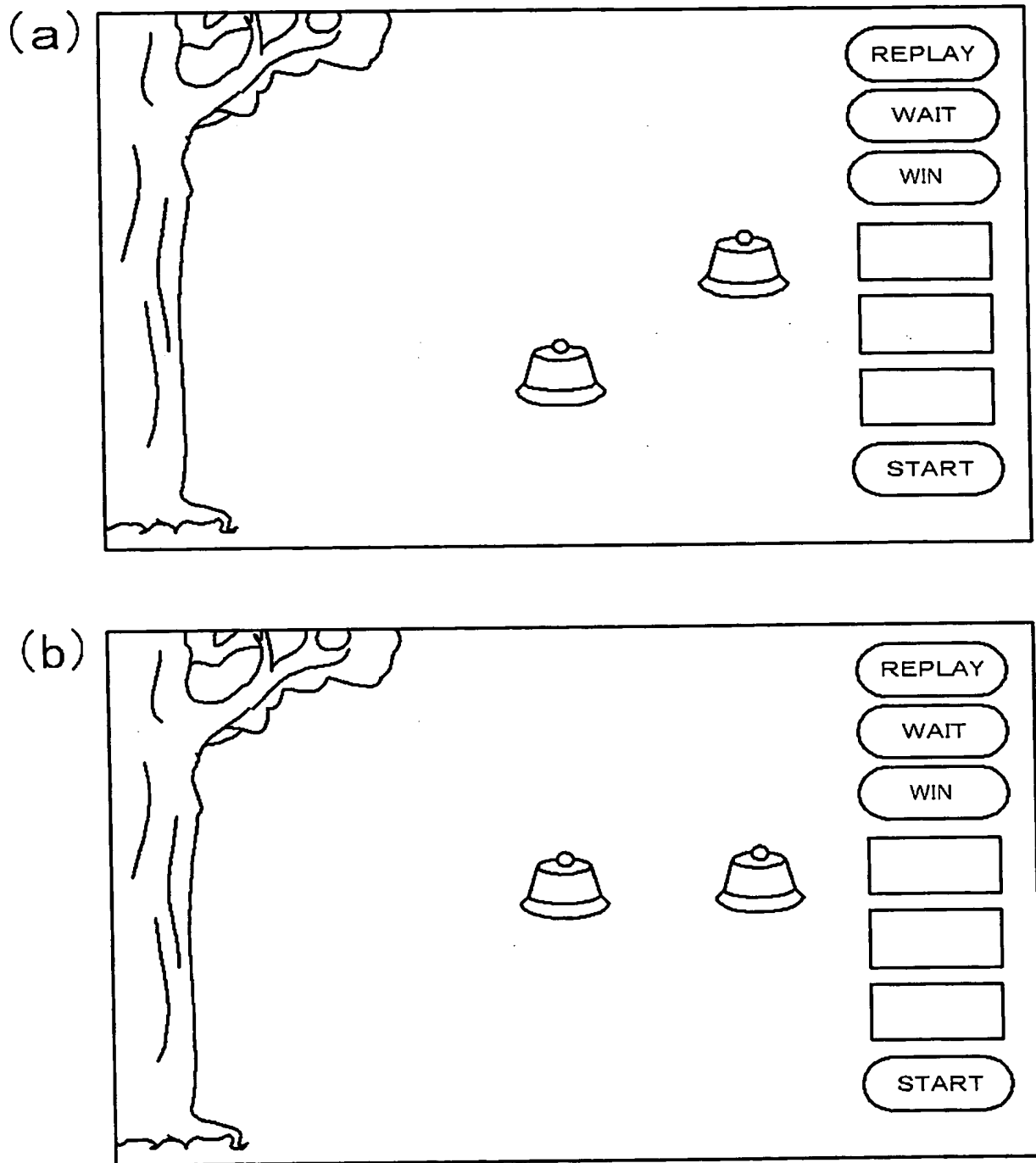


Fig. 18

(a)

当選種別	入賞種別			
	BB	RB	スイカ	SB
当選	0~45	0~56	0~20	0~11
ハズレ	46~127	57~127	21~127	12~127

乱数範囲:0~127

(b)

ベル表示個数	入賞種別			
	BB	RB	スイカ	SB
全て	0~84	0~96	0~20	0~8
出現数-1	85~121	97~127	21~52	9~21
出現数-2	122~127	—	53~90	22~38
出現数-3	—	—	91~116	39~95
出現数-4	—	—	117~123	96~120
出現数-5	—	—	124~127	1221~127

乱数範囲:0~127

Fig. 19

成立フラグ	BR継続回数			
	10ゲーム	50ゲーム	100ゲーム	ハズレ
スイカ	0～10	11～13	14～15	16～127
2枚チェリー	0～6	7～10	—	11～127
ハズレ	0～14	—	15～24	25～127

乱数範囲:0～127

Fig. 20

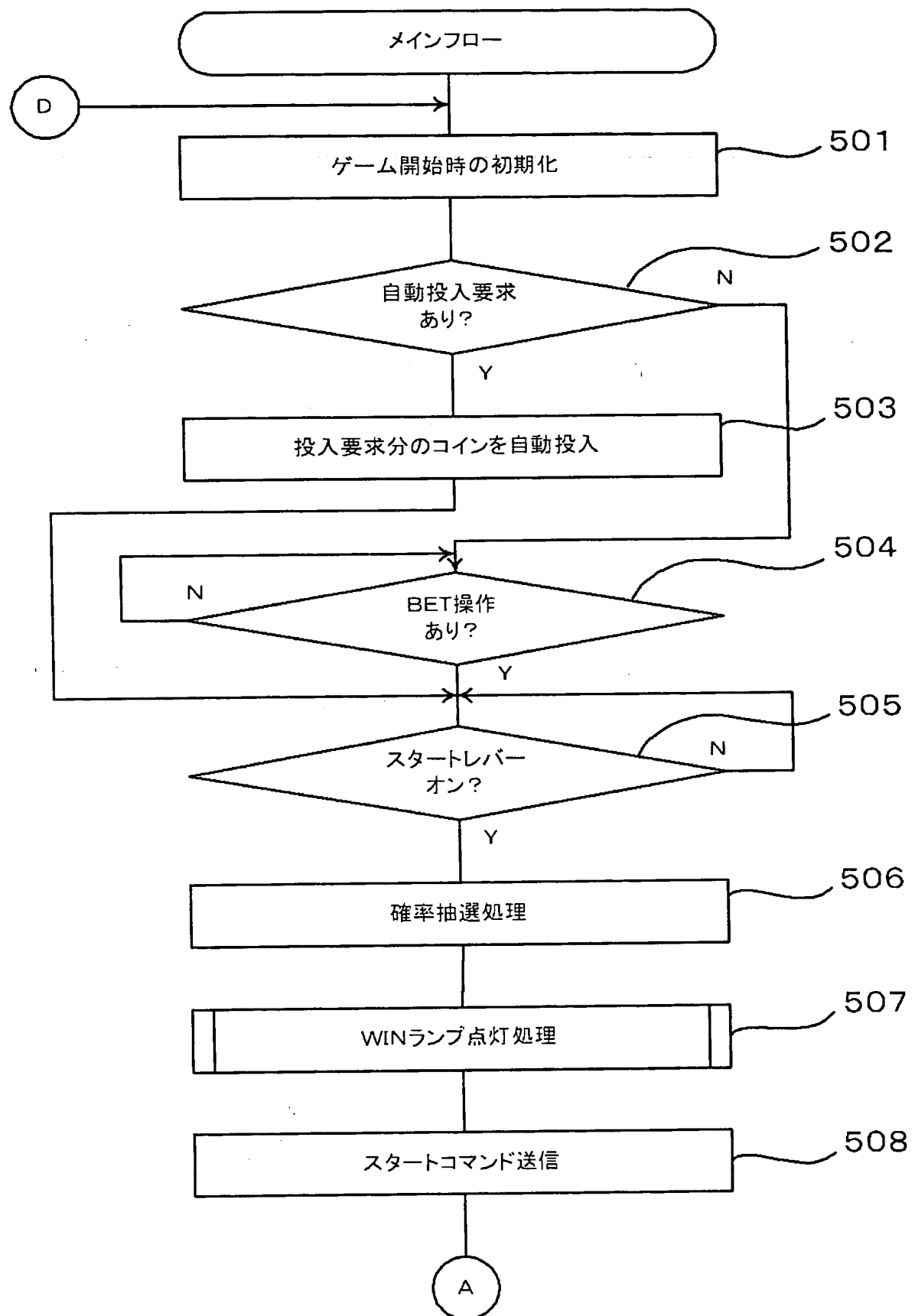


Fig. 21

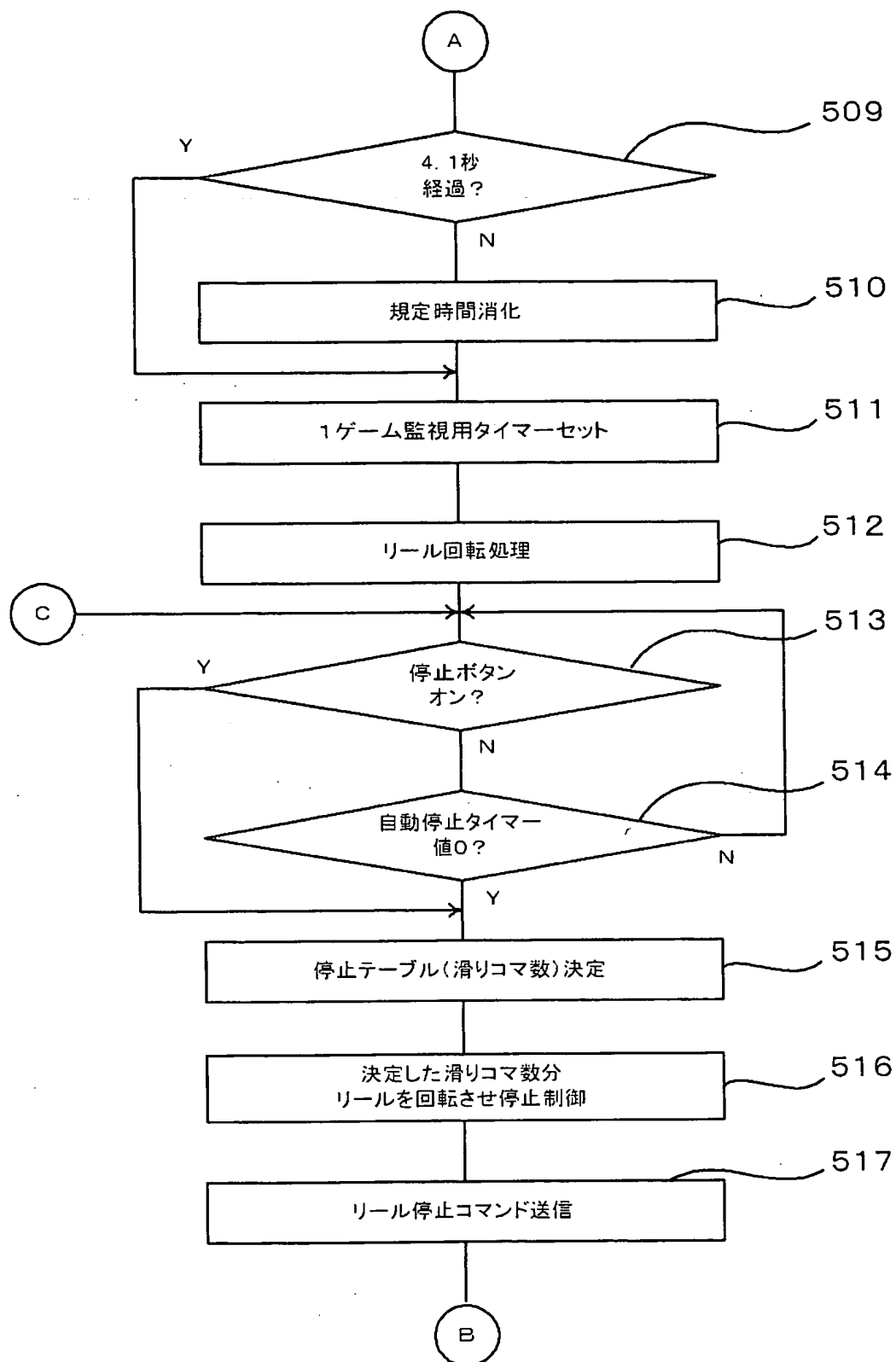


Fig. 22

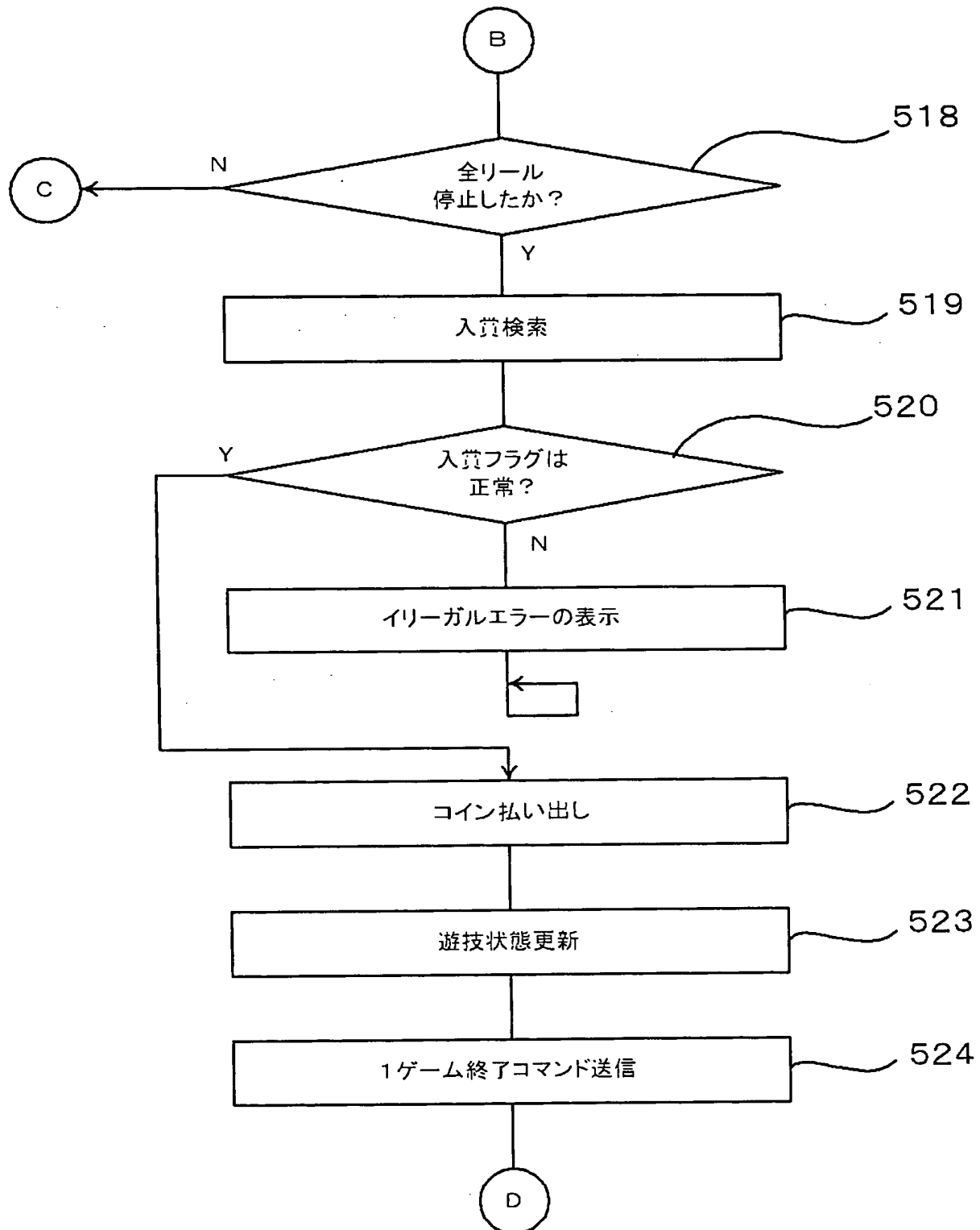


Fig. 23

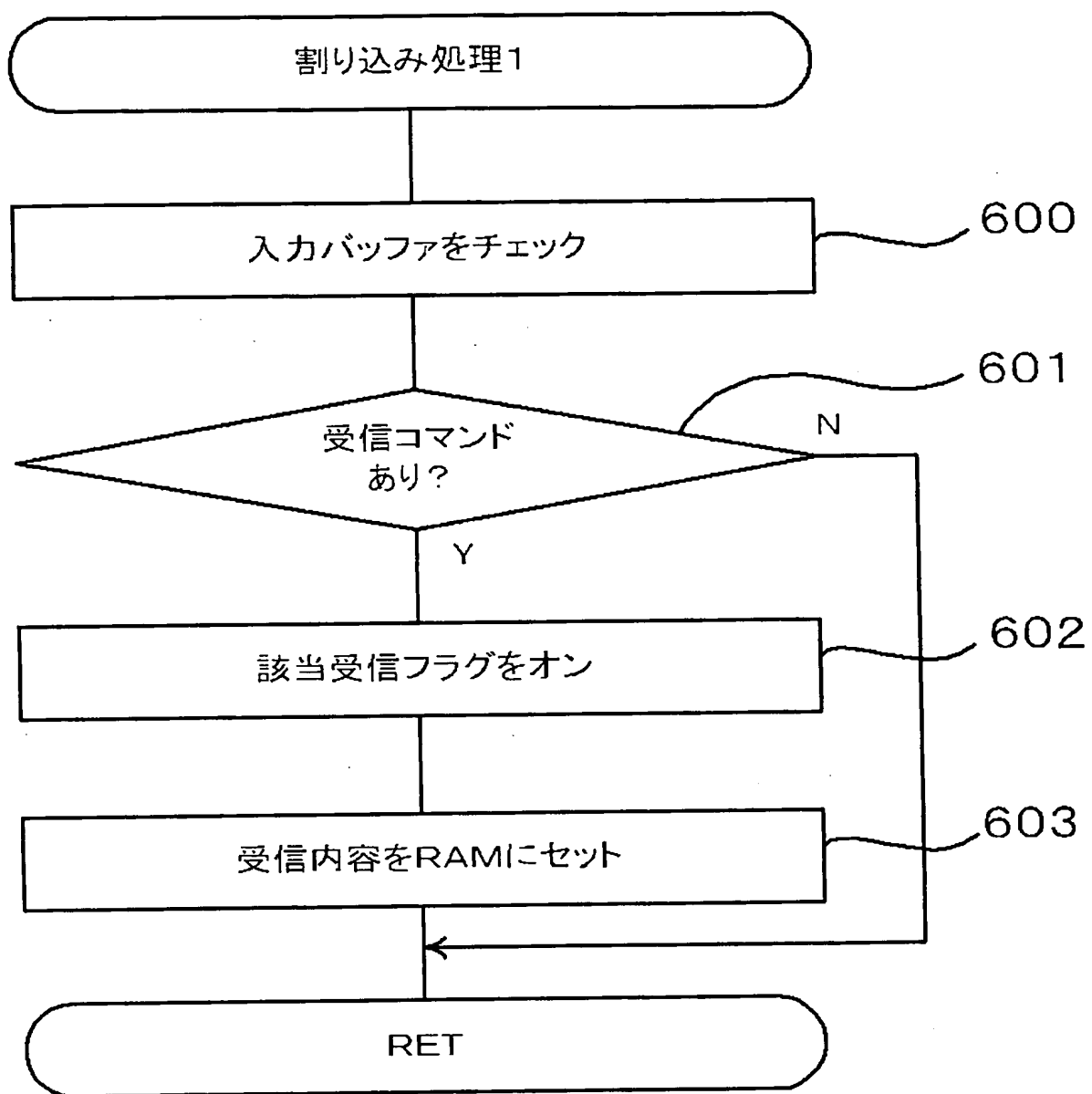


Fig. 24

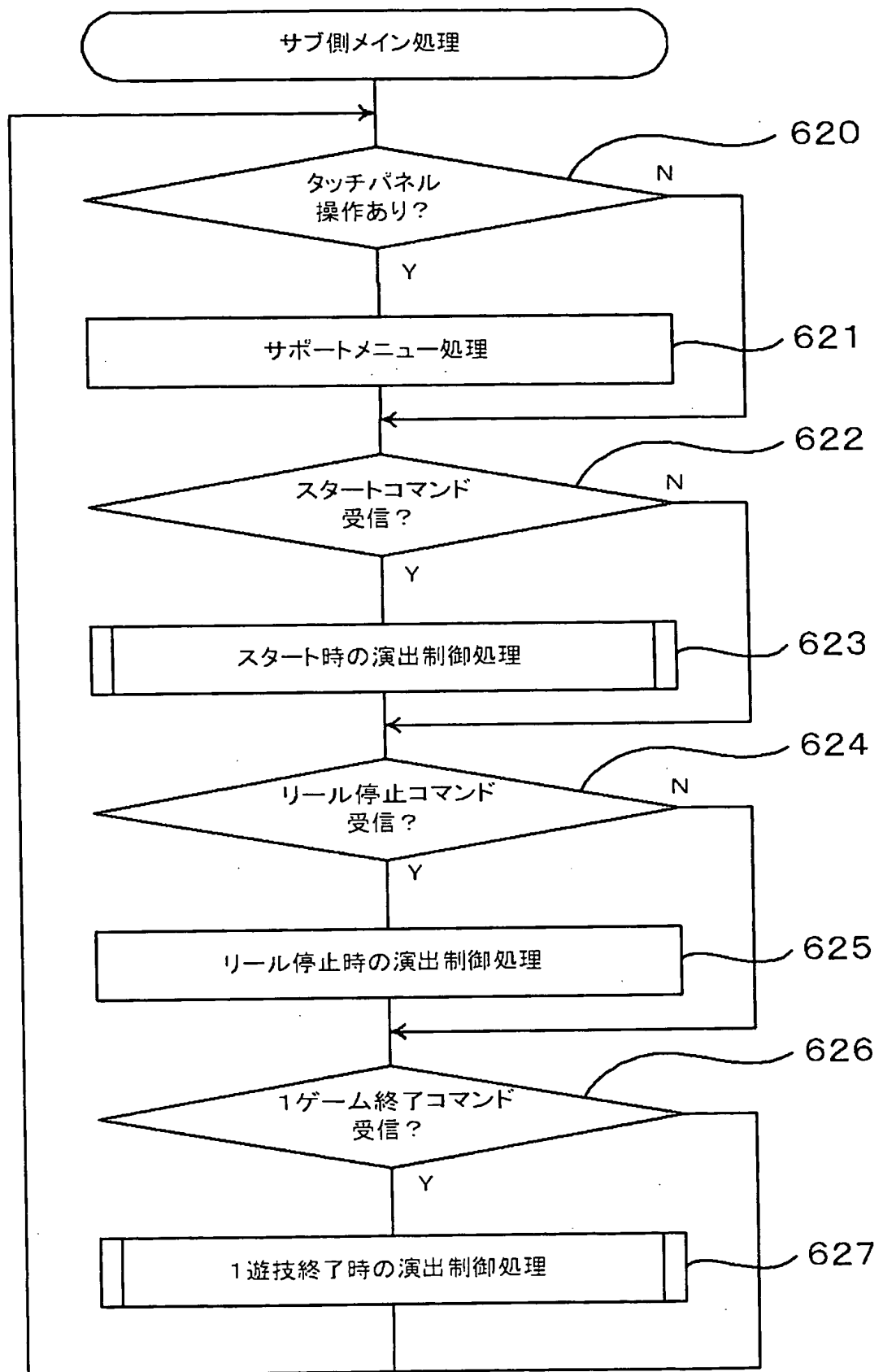


Fig. 25

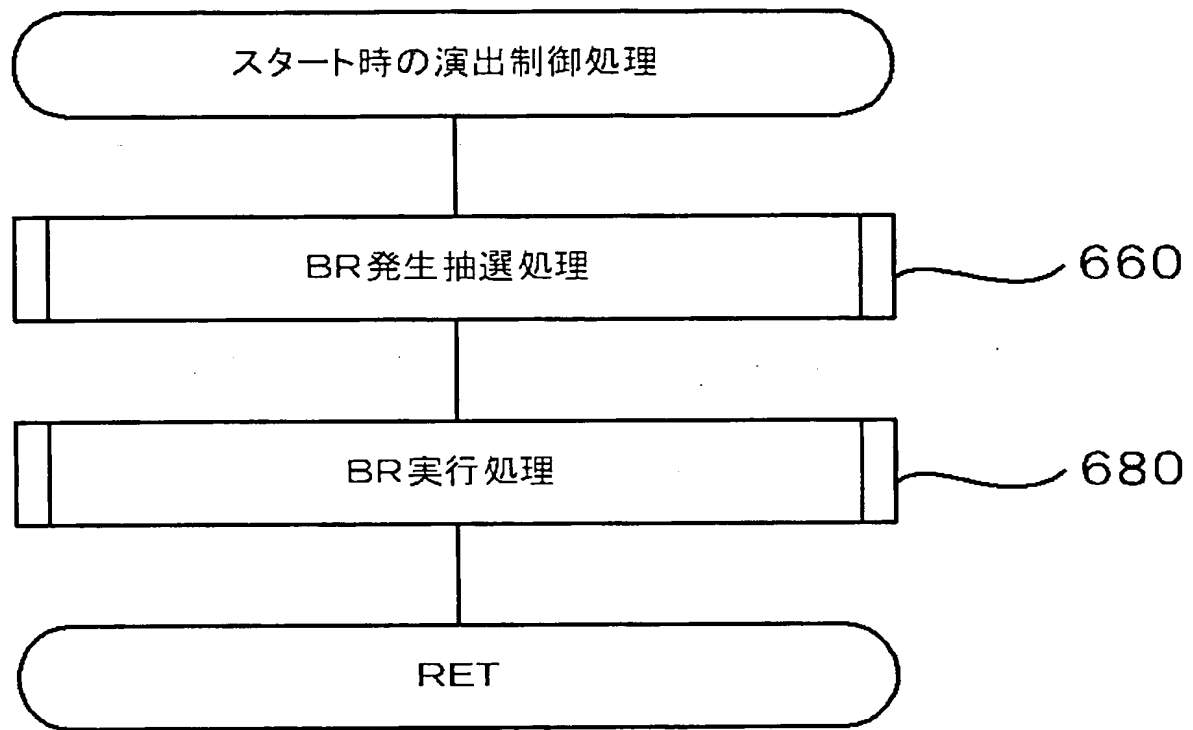


Fig. 26

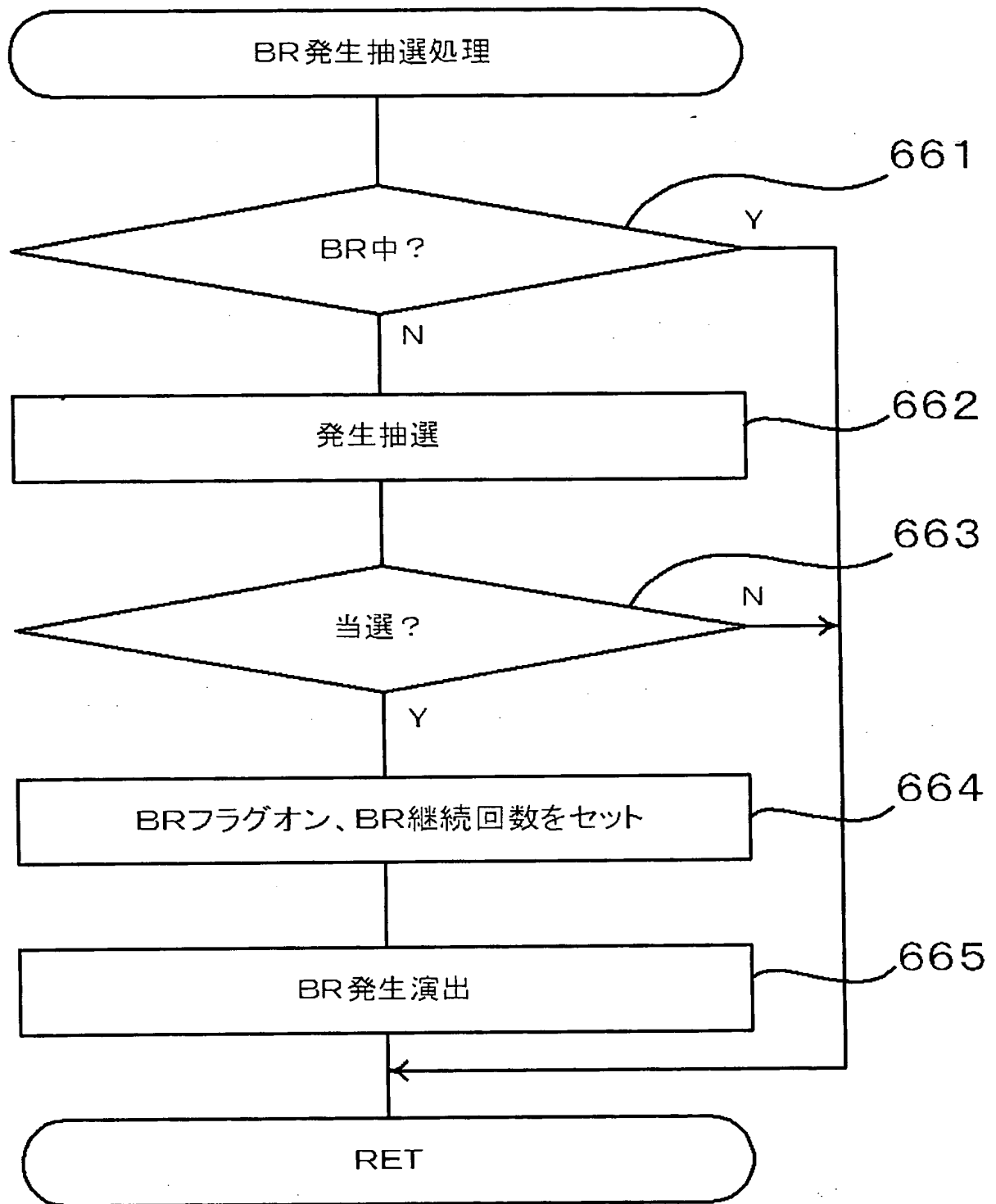


Fig. 27

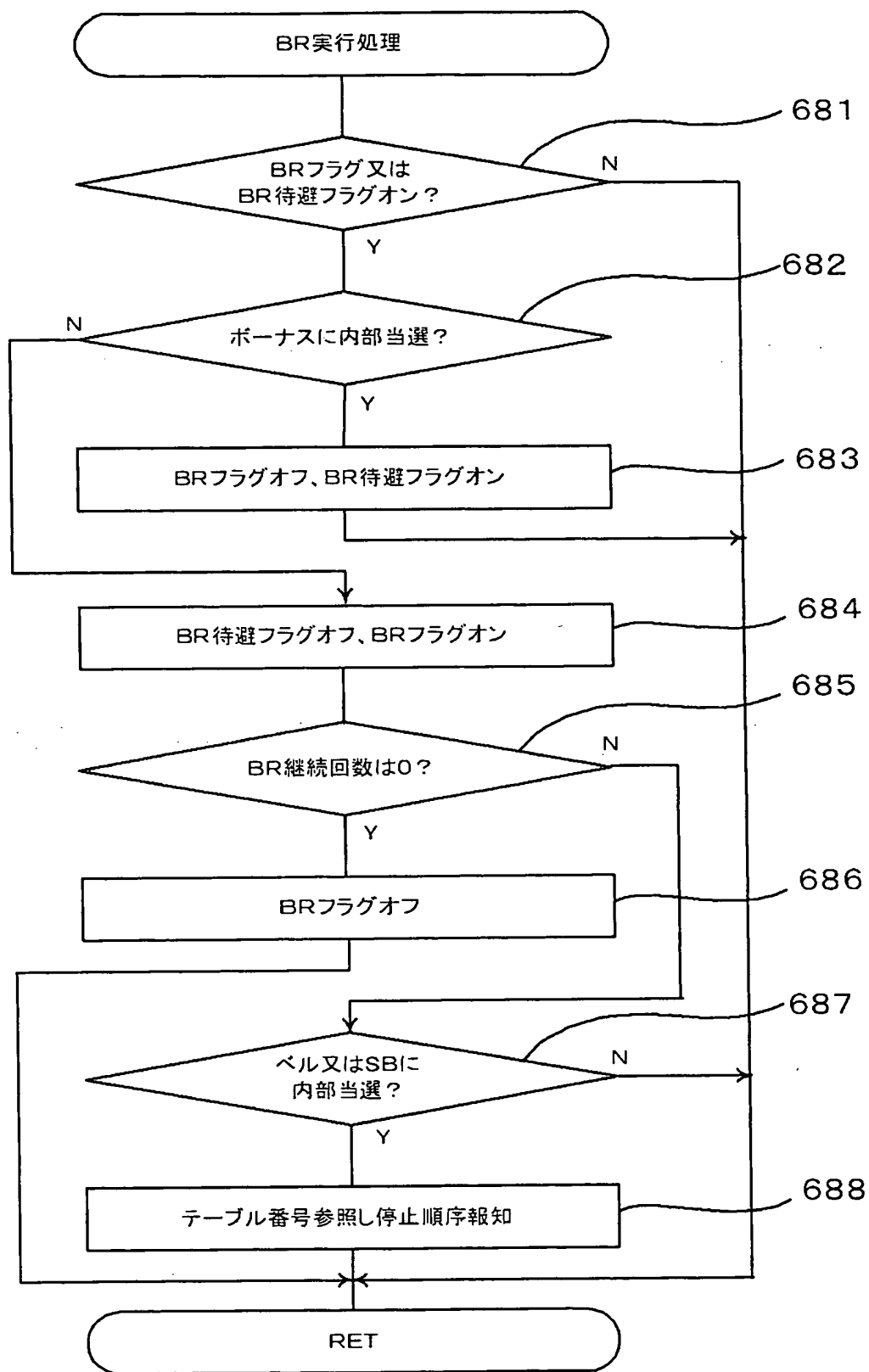


Fig. 28

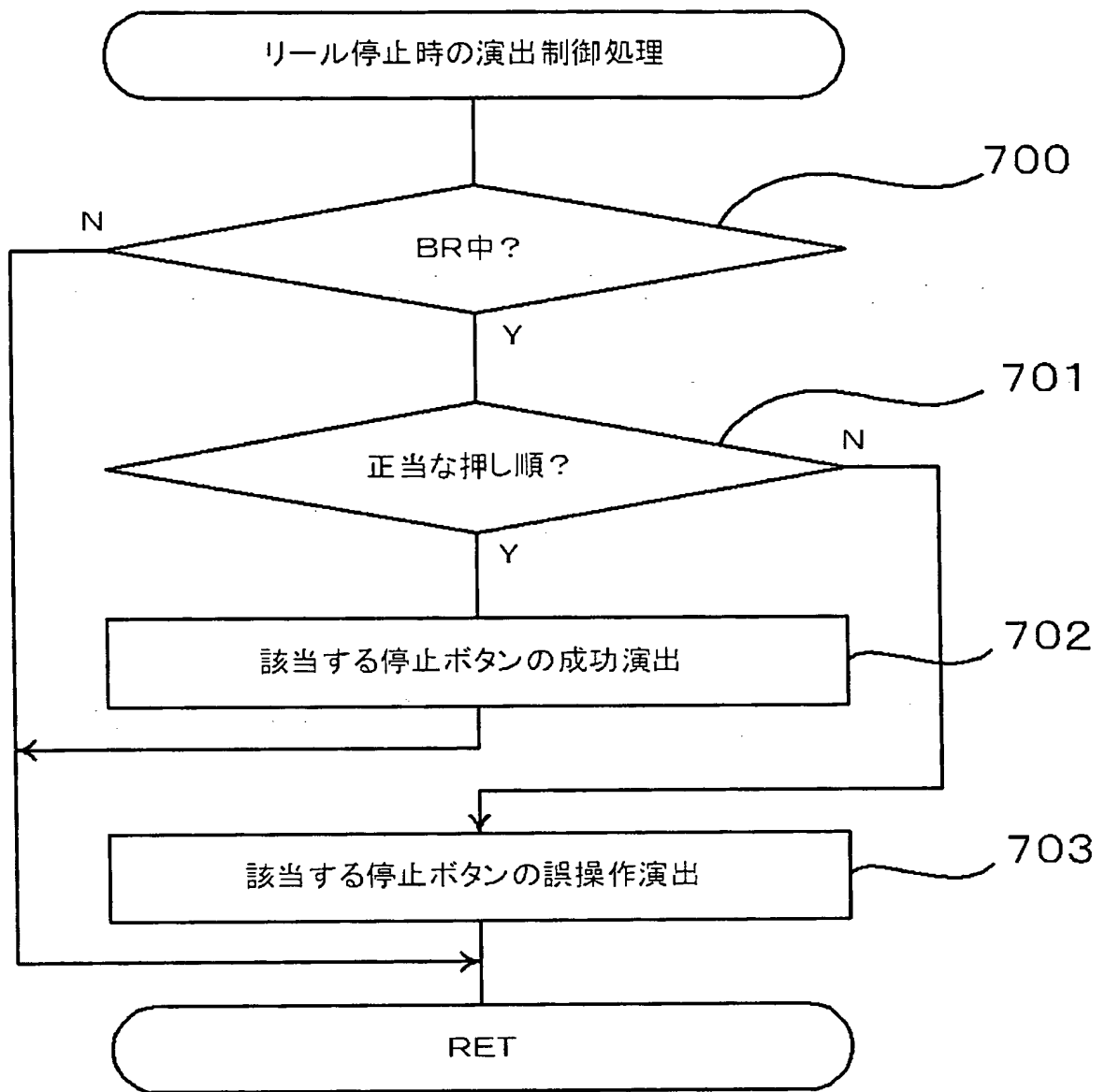


Fig. 29

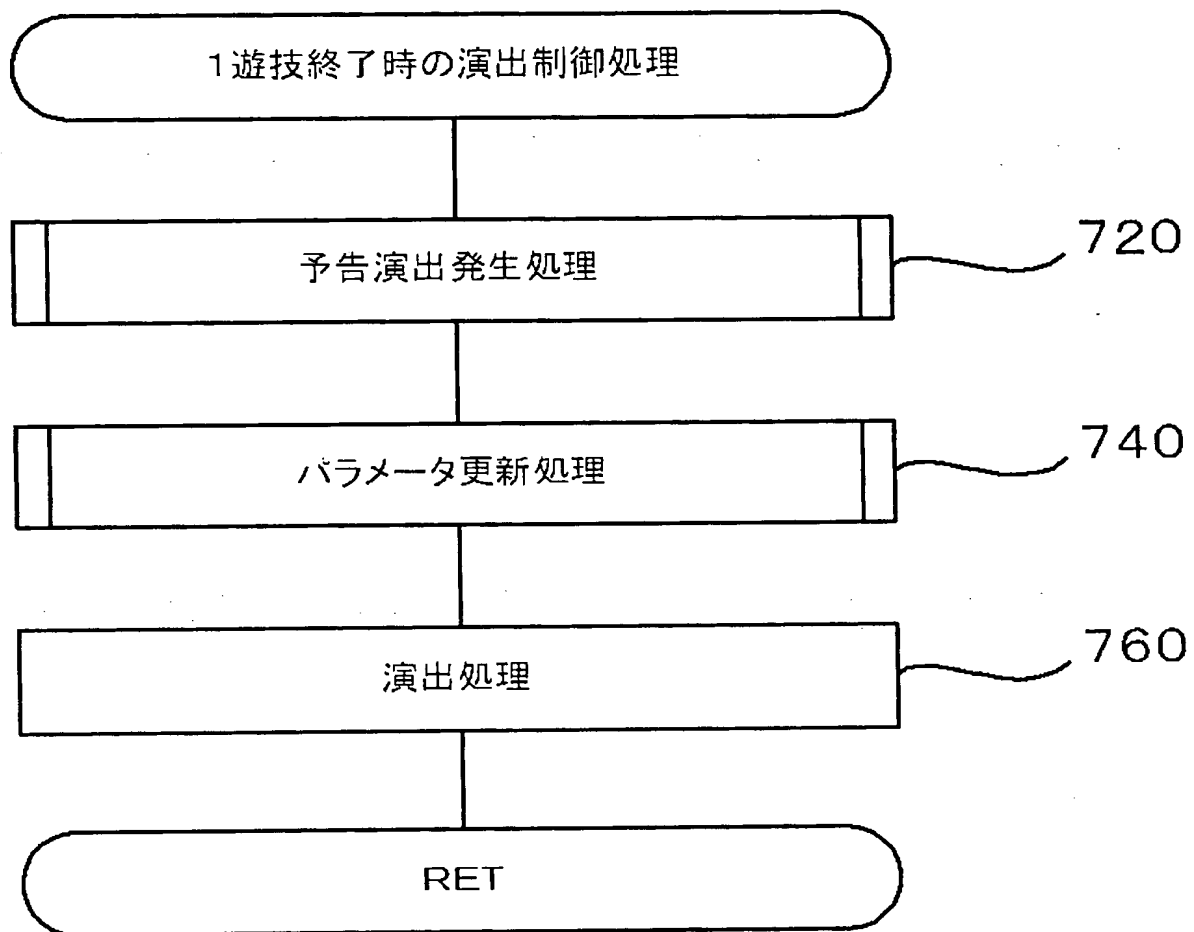


Fig. 30

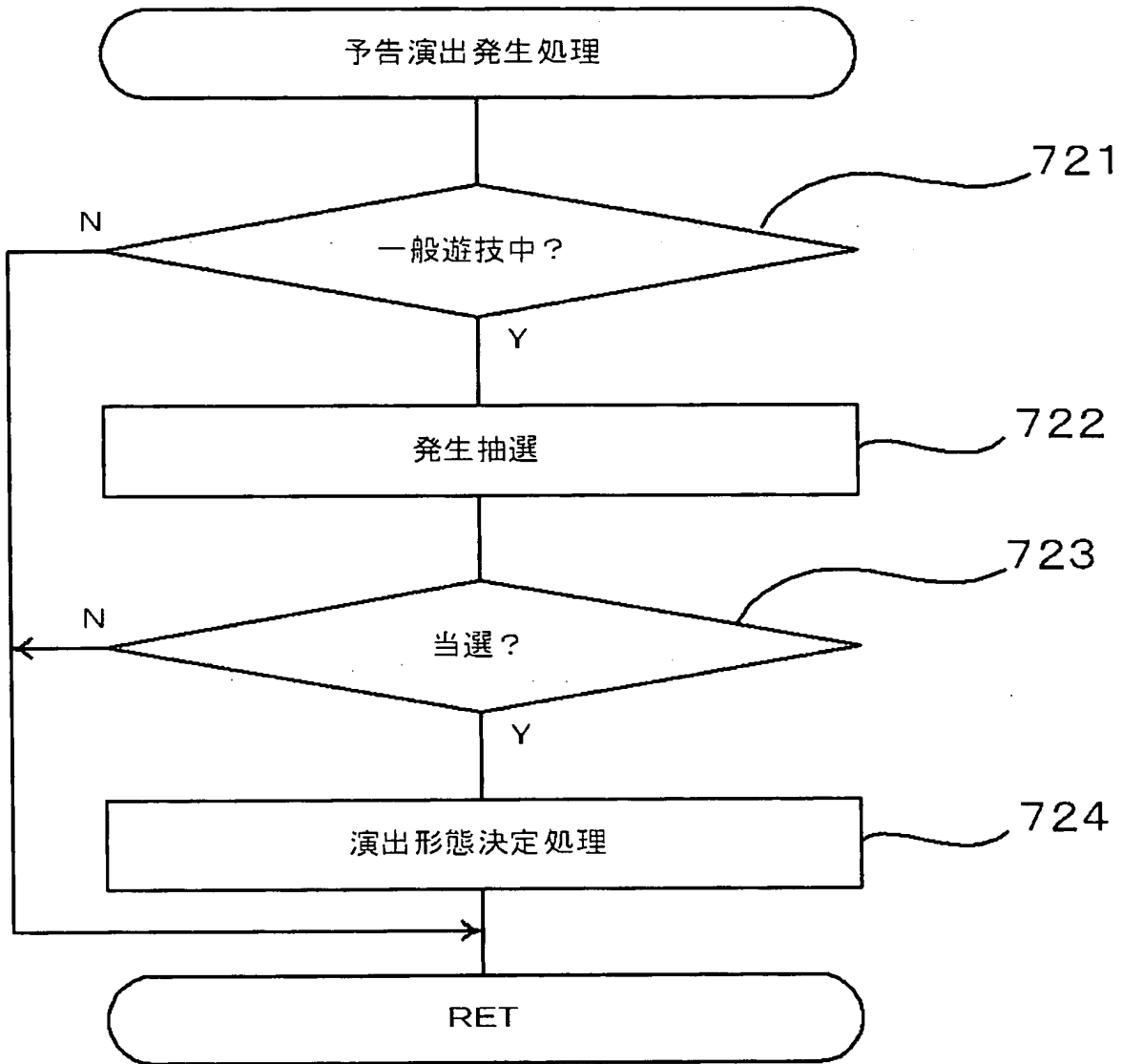


Fig. 31

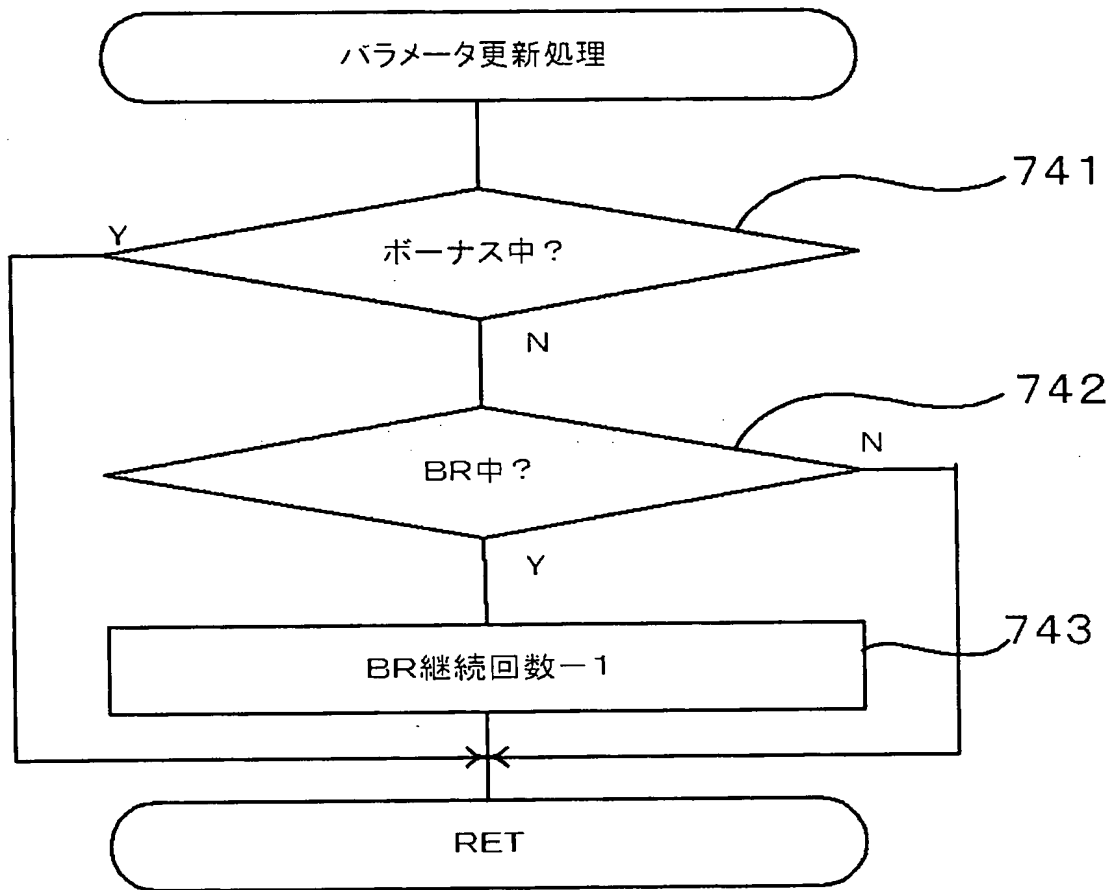


Fig. 32